REV'n'GE!

#154

Retro Emulator Vision and Game

Speciale Olimpiadi Invernali

Winter Olympiad '88

Winter Olympic: Lillehammer '94

Winter Challenge

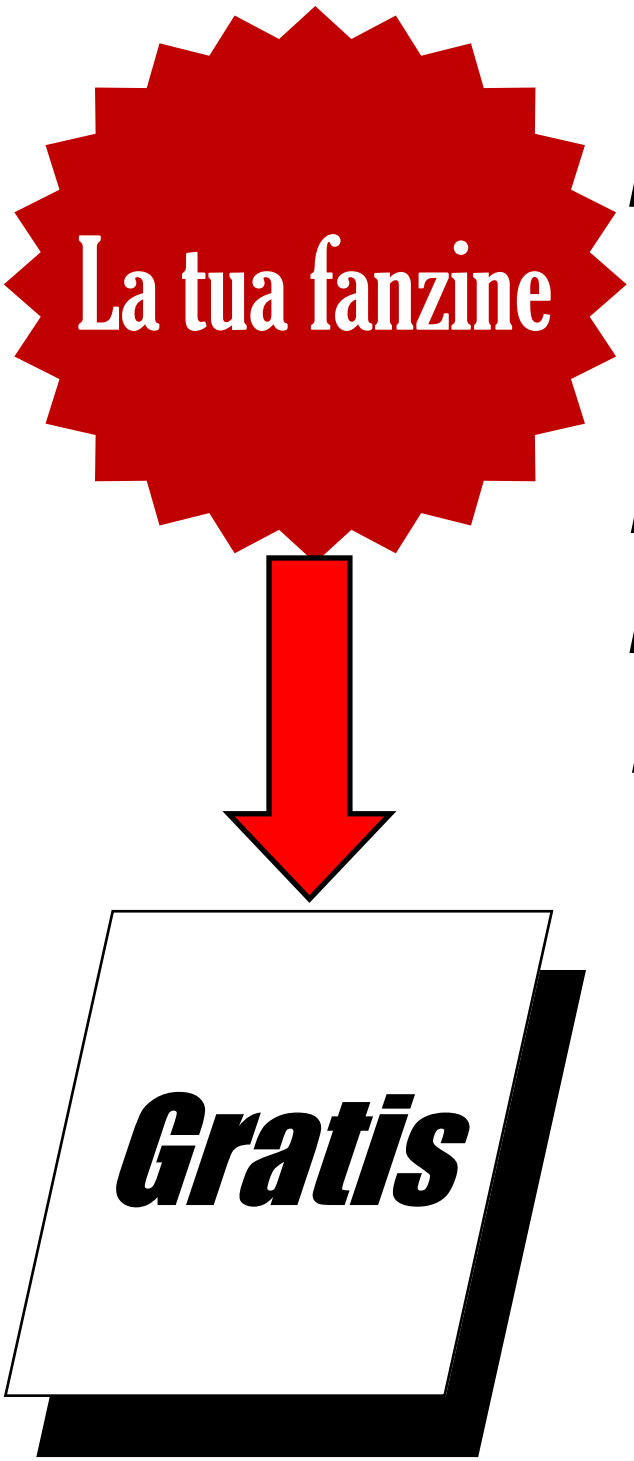
E tanto altro ancora per computer e console

0,00 Euro

25 Gennaio 2024 Retro Emulator Vision and Game Volume 10 Numero 1

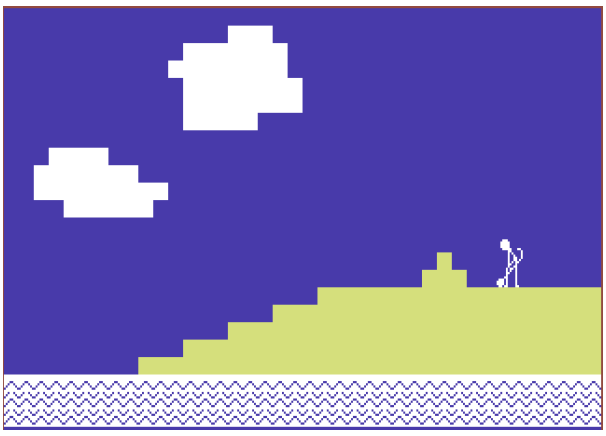
Retro gaming

In emulazione!



Ogni mese potete leggere questa fantastica rivista

Due edizioni: una in Italiano e una in Inglese



EDITORIALE NUMERO 154

E' un numero un po' diverso dal solito per meno giochi recensiti, ma con più pagine per ciascuno di essi perché sono quasi tutti multi evento e quindi era necessario raccontarli più dettagliatamente. Cambia un po' la disposizione di alcune pagine e che poi da Febbraio ritornerà più o meno come prima per alcune sezioni, mentre il resto rimarrà così: 6 pagine per le recensioni a 8-Bit, 5 per quelle a 16-Bit e poi due recensioni brevi per le Console e una pagina intera per la terza recensione sempre per le Console. Dipende poi comunque dal gioco che proverò a recensire.

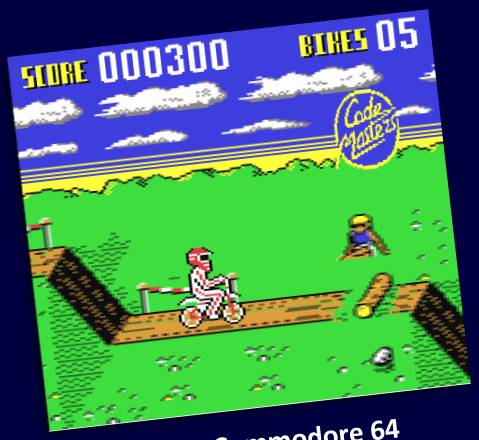
Quello di Natale e questo di Gennaio sono due speciali, il primo dedicato ai veicoli a due ruote e questo invece dedicato agli sport invernali che sono stati molto bistratti ai loro tempi e comunque anche oggi escono pochissimi titoli sui giochi olimpici invernali. Escono titoli invernali generici tipo la gestione di una stazione sciistica, sul freestyle con lo snowboard, ma sono arcade senza nessuna competizione olimpica. Con questo numero potete riesplorare le Olimpiadi Invernali vintage.

Buona Lettura!

ANTEPRIME #155

Spider-Man - Atari 2600

Le avventure dell'amichevole ragno di quartiere alle prese con il dispettoso Goblin che vuole distruggere un grattacielo con una super bomba.

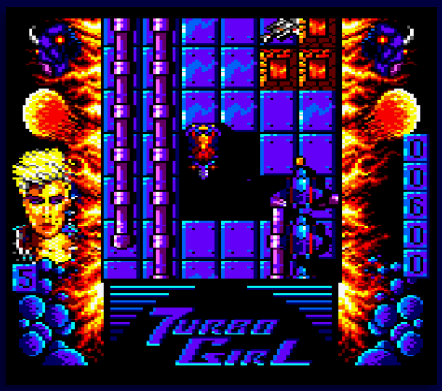


Motocross - Commodore 64

Un gioco che riprende il concetto di *Kickstart* più definito e dettagliato con una giocabilità tutta da scoprire nel prossimo numero.
Fa parte di quei giochi avanzati nel numero di Natale e quindi li voglio finire.

Vendetta - Commodore 64

Era uno di quei titoli che sognavo su Commodore 64, ma non sono mai riuscito a trovarlo.
Finalmente ora lo posso provare e vedere se era così strepitoso come tutti dicevano.



Turbo Girl - Amstrad CPC

Un gioco scartato per il numero di Natale è ora pronto per essere recensito. E' una corsa motociclistica futuristica e almeno dalla grafica anche molto ben colorato e curato.

ANTEPRIME #155

Dragon Quest or in a Twist in the Tails - Atari 8-Bit

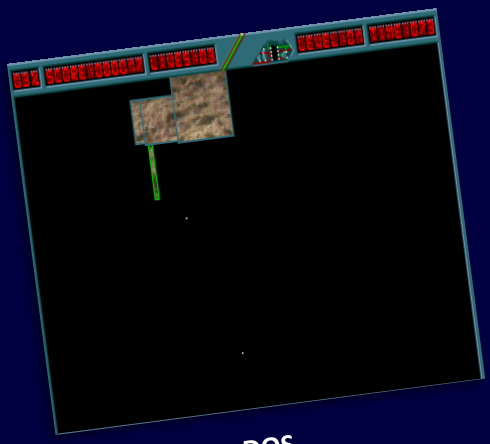
Un'avventura grafica e parser testuale che dovrebbe piacere per la grafica utile a risolvere eventuali enigmi.

The Curse - Atari 8-Bit

Avventura grafica punta e clicca per gli amenti di questo genere che non era così diffuso sugli 8-Bit come invece ebbe un successo planetario sui computer più potenti.

Roach Motel - Amiga

Un gioco di piattaforme che non ho mai visto e mai provato e quindi, almeno per me, è una novità assoluta. Dalle foto non sembra godere di una buona giocabilità, ma staremo a vedere.



Strong Lines - DOS

E' una variante più moderna di Qix e che dovrebbe mostrare immagini sicuramente più belle e realistiche.

LEGENDA

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione e in base a quello sarà data una medaglia.

- Medaglia d'oro: da 9 a 10 punti
- Medaglia d'argento: da 8 a 8,9 punti
- Medaglia di Bronzo: da 7 a 7,9 punti

Grafica include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

Sonoro è la presenza di musica o effetti sonori e/o la sua qualità.

Giocabilità è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà.

Emozione è il sentimento che provate giocando, quanto vi tiene incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.

- MEMORIA
- FLOPPY 3,5"
- FLOPPY 5.25"
- CASSETTA
- CD-ROM

STATI D'ANIMO

Gold **TOP GAME** Gold

Sommario Numero #154 Gennaio 2024

Computer Simulated Microscope	Atari ST	35
Downhill Challenge	Commodore 64	9
Games: Winter Edition	Amstrad CPC	11-12
Multimedia Starter	Macintosh 68k	37
Ski Star 2000	ZX Spectrum	25
Ski!	Commodore PET	26
Skiing	Acorn Atom	25
Skiing	TRS-80 CoCo	26
Slalom	Vic-20	10
Space Cavern Blaster	Amiga	23
Super Ski III	DOS	20
Superstar Ice Hockey	Apple IIGS	21
Winter Challenge	Genesis	33
Winter Events	Atari 8-Bit	13-14
Winter Olympiad ‘88	Atari ST	18-19
Olympic Winter: Lillehammer ‘94	Master System	31-32
Winter Supersports ‘92	Amiga	16-17
Zeta Wing II	Commodore 64	23

REDAZIONE

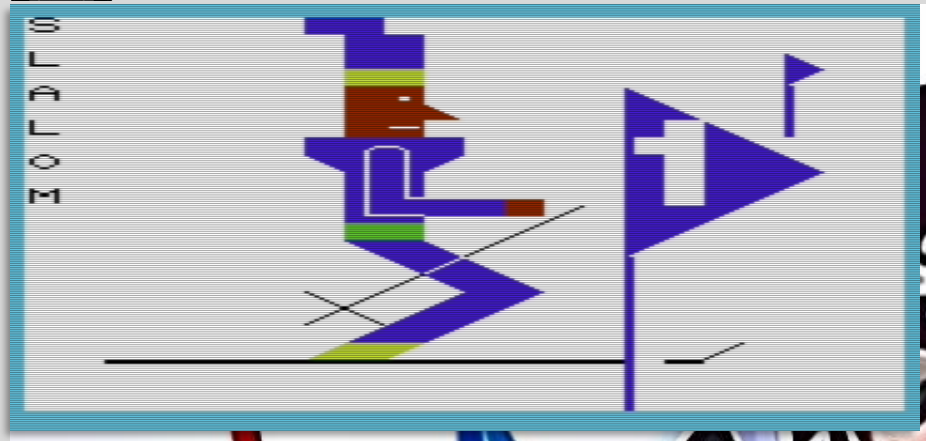
Seiya è il capo redattore, il recensore, l’impaginatore e il grafico. Insomma fa tutto lui!

8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT

Dopo lo speciale Natalizio dedicato alle due ruote, apro il nuovo anno con uno speciale dedicato alle neve e questo numero di Gennaio è proprio azzeccato.
Questa è la versione Americana del gioco conosciuto in Europa come Super Ski e a discapito del nome propone tre eventi dello sci alpino (Slalom, Slalom Gigante, Discesa Libera) e il Salto con gli Sci.
Una cosa molto bella è la visuale che è in terza persona in un paesaggio 3D con una buona rappresentazione della pista completamente innevata con delle bandiere colorate che rappresentano le porte che dovete attraversare fino al traguardo. Ci sono alberi innevati a bordo pista che danno una buona sensazione di velocità.
Nei videogiochi dedicati allo Sci le regole sono diverse perché se nella realtà saltare una porta equivale alla squalifica immediata, ora potete saltarne quante volete (anche tutte) e appena arrivate al traguardo al tempo che avete fatto vengono aggiunte tutte le penalità.
Grafica molto carina sia per l'atleta sia per il fondale caratteristico, ma non c'è audio durante la gara e nemmeno l'effetto degli sci sulla neve o qualche suono della gente che guarda la vostra sciata da bordo pista.
Giocabilità scadente perché se andata alla massima velocità non riuscirete mai a centrare una porta soprattutto quelle dello Slalom. Se andate piano nessun problema, ma farete tempi altissimi.
La versione Europea è fatta molto meglio sia per l'interfaccia più comprensibile sia per il colore del puntatore che non si confonde con lo schermo e in più durante la gara c'è il rumore della neve sotto gli sci e pure gli schizzi di neve quando fate delle frenate mettendo gli sci in parallelo.
Due versioni dello stesso gioco, ma la versione Americana ci perde parecchi punti.

Come al solito due versioni dello stesso gioco e quella Europea è migliore per avere un rumore realistico della sciata e un menu decisamente più comprensibile rispetto a quella Americana.
Entrambe sono giocabili se andata piano, mentre alla massima velocità non riuscirete a stare dentro le porte che scorrono troppo velocemente sullo schermo.

1988, BRODERBUND	
GRAFICA	8
SONORO	0
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	5
GLOBALE	4,5



La vera insidia è il bordo della pista formata dagli alberi i quali vi colpiscono un pixel prima dell'effettivo scontro e quindi dovete cercare di stare il più possibile al centro del tracciato.

Buona la grafica perché l'atleta è ben disegnato, buone le sue animazione e anche il sonoro delle neve quando sciate. Da provare.

La voglia di neve, la voglia di sciare vi veniva ogni volta che caricavate un gioco a tema Sci Alpino e questo accadeva anche con il Vic-20 malgrado molti dei suoi titoli fossero molto semplici e decisamente stilizzati.
Non importa se la grafica non era realistica, non erano in prima o in terza persona con paesaggi 3D realistici o quanto meno belli da vedere.
La cosa bella era l'ebbrezza di immedesimarsi in quello sprite sullo schermo che alle volte era un carattere ASCII in cui dovevate fare il percorso arrivando al traguardo facendo il maggior numero di punti.

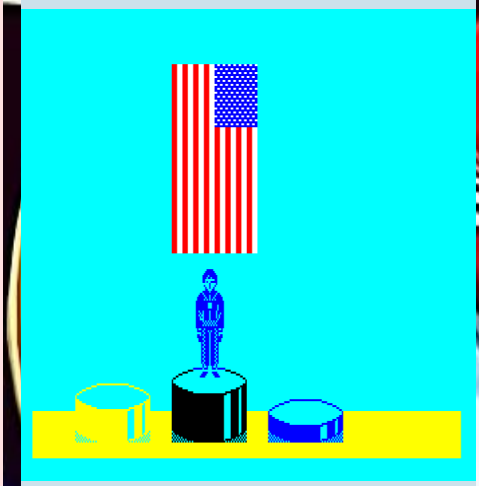
Il gioco di oggi è uno di questi che è molto semplice dal punto di vista della grafica dato che è tutto dall'alto e avete solo una disciplina che poi da il titolo al gioco stesso.
Questa disciplina nella realtà ha delle bandiere sparse per la pista messe in un certo modo per farvi fare dai passaggi a zig e zag tra una e l'altra e se ne saltate una siete definitivamente squalificati.
In "**Slalom**" le porte sono messe diversamente dovete passarci in mezzo facendo attenzione anche a non uscire dal tracciato con curve strette.
A differenza delle realtà potete anche sbagliare e quindi saltare delle porte che però non vi fanno fare dei punti e dato che lo scopo non è vincere una medaglia, più porte attraversate e più punti farete.

Non male, pensavo decisamente peggio viste l'immagine del gioco quando l'ho scelto.
Ha anche una discreta musica durante la schermata del titolo e buone le informazioni che vi spiegano in dettaglio come dovete giocare e i tasti da usare.
La neve non è bianca, ma fa comunque il suo dovere.

1984, ANGUS PRESS	
GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	8
GLOBALE	7,5

D'inverno grazie alla neve e al ghiaccio si svolgono delle Olimpiadi con varie discipline che riguardano un po' di tutto. Questo titolo è una Olimpiade invernale che vi permette di gareggiare in vari eventi: Pattinaggio Libero, Sci di Fondo, Pattinaggio di Velocità, Salto con gli Sci, Slalom, Discesa Libera e Slittino.
Dopo la cerimonia di apertura che da inizio a questa Olimpiade Invernale di fatto avete una serie di mini giochi tutti diversi sia per quanto riguarda la giocabilità sia per quanto riguarda la grafica e anche la visuale. Ciascuna disciplina è stata studiata per essere comprensibile dal giocatore e anche per dare soddisfazione nel vincere.
Una cosa molto realistica è che è stata ideata riprendendo l'originale evento con tanto di medaglie e quindi è bello coinvolgere più amici (fino a otto giocatori) per vedere chi ne vince di più.

Anche battere il computer è una sfida, ma una medaglia d'oro strappata all'amico forse ha un altro effetto.
Potete decidere di partecipare a tutte le discipline in sequenza



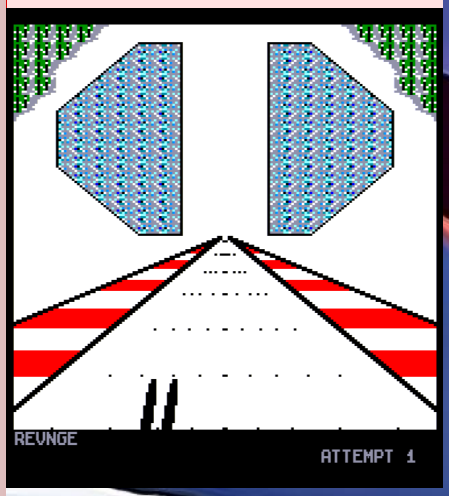
e non importa se vinciate oppure no perché in questo caso essendoci un medagliere dovete arrivare comunque in fondo anche non vincendo nulla.
Potete anche decidere di fare pratica e provare tutti i singoli mini giochi e poi dopo lanciarvi nella sfida di vincere l'Olimpiade.
Dovete crearvi un atleta scegliendo un nome di fantasia e poi la nazionalità con tanto di inno nazionale da ascoltare. Segue subito dopo la cerimonia di apertura che purtroppo è in totale silenzio (una scelta molto discutibile).
Tutti gli eventi hanno una loro difficoltà da scegliere che è rappresentata dalla lunghezza del percorso.

La prima disciplina è lo Slittino che dopo una partenza complicata tipo Track & Field va da solo e voi dovete solo controllare di non volare fuori dal tracciato e schiantarvi. Con il joystick o la tastiera dovete gestire la sterzata e la posizione (se non fate nulla arrivate comunque al traguardo e non vedete anomalie perché giocate da soli. A due giocatori vedete fin da subito cosa cambia se interagite con lo slittino.

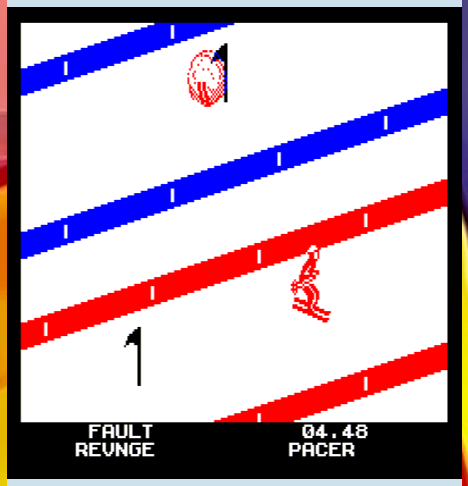
Anche per lo Sci di Fondo potete scegliere se fare un percorso breve oppure uno lungo.
Qui è un po' alla Track & Field, ma non dovete muovere il joystick forsennatamente, ma spostare la levetta destra e sinistra trovando il tempo giusto e la soddisfazione di vedere il vostro atleta sciare e battere il computer che in questo caso serve solo come punto di rifermento perché anche se vince lui, la medaglia d'oro non ve la toglie nessuno.

Il terzo evento è il Pattinaggio Libero in cui dovete ballare sul ghiaccio a tempo di musica. Prima di iniziare dovete scegliere tre tipi di canzoni e poi i balli che vengono registrati in determinate posizioni della canzone e che voi dovete ripetere durante la gara. Solamente con una danza ben eseguita passerete alla seconda. Se cadete la dovete ripetere e di conseguenza perdete la sincronizzazione.

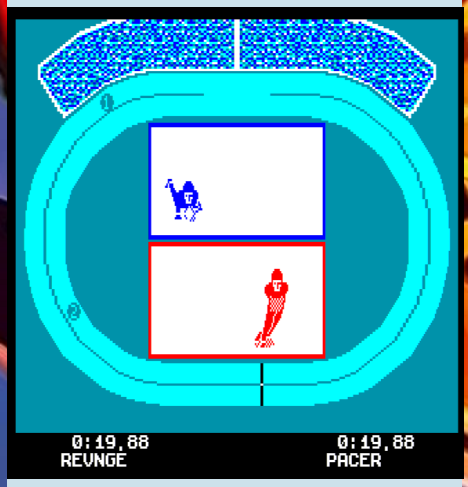
Il quarto evento è il Salto con Sci in cui dovete cercare di stare al centro del trampolino e poi fare un salto e atterrare il più lontano possibile. Avete tre prove come in altre specialità, ma la difficoltà è mantenere l'assetto in aria e molte volte vedrete il vostro atleta con la testa infilata nella neve e i piedi in aria (divertente questa scenetta).



Il quinto evento è lo Slalom e anche qui potete scegliere la lunghezza del percorso. La visuale è isometrica e permette una migliore visione delle porte, ma il controllo è diverso da altri eventi già visti e quindi se sbagliate vi trasformate in una palla di neve e rotolando arriverete al traguardo. Peccato che qui non ci sono le tre prove, ma come nella realtà se sbagliate siete squalificati.



Il sesto evento è la corsa di velocità su ghiaccio in cui dovete con movimento decisi, ma non veloci mantenere l'assetto e lentamente accelerando questi movimenti dovete arrivare al traguardo prima del vostro avversario di riferimento.



Il settimo e ultimo evento è la Discesa libera in cui la visuale è in prima persona e sembra quasi una realtà virtuale perché vedete gli sci davanti a voi e dovete centrare tutte le porte.
Dalla quantità di queste ultime non sembra una discesa libera, ma uno slalom gigante. Qui vi è permesso saltare le porte perché comunque vi viene data una penalità. Giocando da soli alla fine comunque vada prendete la medaglia d'oro.

L'ultimo evento è la cerimonia di chiusura con il tramonto del sole che fa posto alla notte.
Una cosa da dire è che in alcuni eventi se sbagliate e non fate punti non prendete medaglie.

Sette eventi non complicati in cui basta fare un po' di pratica per capire come usare il controller che sceglierete.
Giocare da soli non ha senso fare la competizione perché non c'è sfida e il computer non viene considerato come avversario. Quando finirete tutti gli eventi non ci giocherete più. Se giocate con amici è tutta un'altra cosa.

1988, U.S. GOLD	
GRAFICA	9
SONORO	5
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	8
GLOBALE	7+

Un'altra edizione delle Olimpiadi Invernali rivista per un altro vecchio computer, ma in grado di saper divertire se fatto bene e realistico almeno nella gestione delle discipline.
Questa volta questa competizione ha avuto una forte ispirazione da *Winter Games* e da soli o in compagnia di altri amici dovete scegliere una Nazionalità e gareggiare in sei eventi Olimpici (cinque su Atari 8-Bit): Pattinaggio di Velocità, Biathlon, Slalom, Salto con gli Sci e Bob-.
Potete partecipare alla competizione completa e quindi assistere alla cerimonia di apertura oppure esercitarvi in una o più discipline per imparare a vincere.
Come già visto per l'altro gioco su

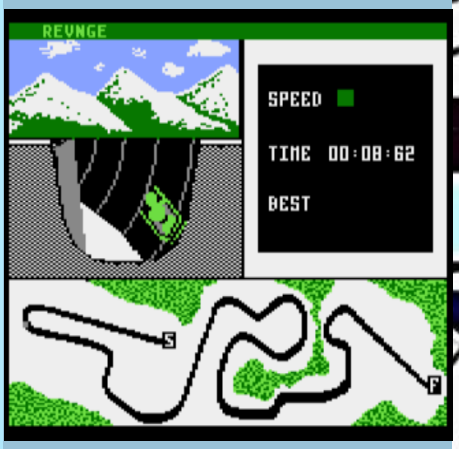
Amstrad CPC gareggiate per vincere medaglie e quindi che le guadagnate o no, andate avanti sequenzialmente in ogni evento fino alla fine dell'Olimpiade.
Nel Pattinaggio di Velocità avete la classica visuale laterale con lo schermo diviso a metà in cui dovete battere il computer che è l'avversario di riferimento per fare il tempo per una medaglia. Movimenti regolari a destra e sinistra vi permettono di avere una buona velocità.

Lo Slalom ha la visuale in terza persona e decisamente giocabile e nemmeno tanto difficile perché centrare le porte non è complicato però se andate piano. L'accelerazione si ha tenendo premuto il pulsante di fuoco e la levetta in su. Potete saltare solo tre porte perché poi vi viene data una penalità di 1 ora e quindi se giocate in compagnia la medaglia d'oro non la vincete.

Il Salto con gli Sci ora è più gestibile di quanto visto nell'Olimpiade sul CPC perché dopo la fase di partenza (automatica) dovete premere il pulsante di fuoco alla fine del trampolino e poi in aria avete lo schermo diviso in due parti: a sinistra ci siete voi e a destra la posizione migliore che dovete imitare per completare il salto ed evitare di fare un buco nel terreno. Avete tre prove per migliorare il punteggio.

Il quarto evento è il Bob singolo che assomiglia allo Slittino con la differenza che avete un veicolo studiato per accelerare al massimo sul ghiaccio e mettendovi sdraiato su di esso. E' pericoloso perché potete rischiare addirittura di volare fuori a centinaia di km/h facendovi del male.
Anche la versione videogioco riprende questa reale possibilità e quindi molto realistica.

Le curve tendono a farvi volare fuori dal tracciato e quindi dovete, inizialmente, dolcemente mantenervi al centro della curva e in base alla velocità con forza e determinazione mantenervi stabili in curva perché rischiate in ogni momento di volare fuori oppure di rovesciarvi e perdere la gara.
Anche il Bob ha tre prove per migliorare il vostro punteggio per una medaglia.



Il quinto ed ultimo evento è il Biathlon, una disciplina pesante, letteralmente, perché è una fusione tra lo Sci di Fondo e il Fucile di precisione sulla schiena che ha un suo peso e quindi la fatica è doppia.
Dovete percorrere un tracciato pianeggiante, almeno in questa versione dell'Olimpiade, fino ad arrivare in una piazzola in cui dovete posizionarvi per terra, mirare dei bersagli e sparare.

Ovviamente per il punteggio finale e la medaglia occorrono due fattori: arrivare nelle prime posizioni e centrare tutti i bersagli. Nella realtà in base al tempo di arrivo al traguardo e il numero di bersagli centrati c'è la medaglia più ambita.
Anche qui dovete sciare muovendo la levetta del joystick a destra e sinistra con un certo ritmo perché se sbagliate vi fermate e per ripartire impiegate parecchio tempo che viene usato per il punteggio finale.
E' un evento lungo perché dovete fare ben due giri completi e sparare per altrettante volte.

Alla fine avete un resoconto finale con il vincitore dell'Olimpiade. Purtroppo nessuna scena per la cerimonia di chiusura.
Graficamente molto bello e curato nei fondali realistici con montagne innevate e dove presente, un arena con il pubblico che vi guarda e altri paesaggi montani.
Gli atleti sono fatti bene e le loro animazioni sono realistiche e quindi dal punto di vista estetico tutto a meraviglia.
Anche il sonoro è fatto bene con il rumore della neve sotto gli sci in tutti gli eventi.
E' un gioco non adatto se lo fate da soli perché la prima volta avete la voglia di provare tutti le discipline, ma poi dopo basta.

Se invece avete la possibilità di coinvolgere qualcuno a gareggiare con voi allora le cose sono diverse perché vi affrontate con le vostre difficoltà tra di voi e dopo ogni evento e alla fine vedrete chi è stato il meno peggio.

Strane scelta per questa versione Atari 8-Bit che sacrifica la Discesa Libera che se avesse avuto la stessa visuale dello Slalom sarebbe anche stata molto bella da provare.
La giocabilità è generalmente buona a parte forse il Biathlon dove il movimento da fare per mantenere la velocità è un po' complicato e quindi richiede un po' di prove e soprattutto la parte in cui dovete centrare i bersagli con il fucile.
In generale una buona Olimpiade, ma per divertirvi non basta essere da soli. Sono giochi per più giocatori.

1988, ANCO	
GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	7
GLOBALE	8-

REV'n'GE!

RECENSIONI

16 e 32 Bit Computer

Winter SUPERSPORTS 92

Le Olimpiadi Invernali sono oggetto di svariate idee per i computer dell'epoca e Flair per la versione Amiga decide di crearne una con otto discipline alcune delle quali in 3D a poligoni solidi con una visuale in prima persona e in terza persona che effettivamente all'epoca sembrava sensazionale.
Interfaccia decisamente diversa rispetto alle altre che avete letto fino adesso in cui potete partecipare a tutti gli eventi oppure deselezionare quelli che non vi piacciono oppure non volete fare.
La prima cosa che noterete è che è molto più arcade rispetto ad altre edizioni di questa competizione per il fatto che manca la cerimonia di apertura, tuttavia, è pieno di fronzoli che tendono un po' ad annoiare, ma necessari

perché ogni disciplina richiede un po' di tempo per essere caricata. Addirittura prima di iniziare a sciare ci sono brevi filmati digitalizzati da video reali.

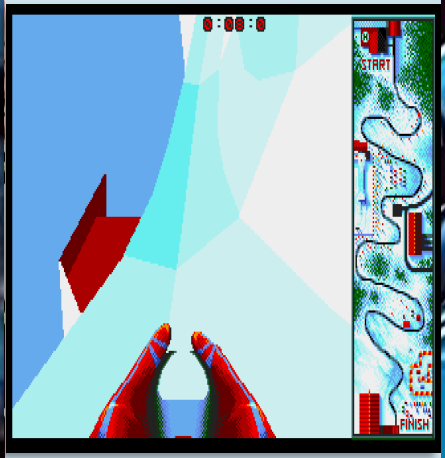
Dopo aver scelto la nazionalità (senza nessun inno da ascoltare) usando un bel mappamondo siete davanti alla schermata di scelta degli eventi e subito pronti a gareggiare con il primo della lista.
In **Downhill Skiing** dovete scegliere uno dei tre tracciati che come nella realtà sono divisi per colore (pista verde è quella facile, quella rossa un po' più difficile e la nera quella per esperti).
La visuale è dall'alto che vi permette di vedere bene il tracciato che non ha le reti di protezione (a quel tempo non c'era l'idea di ricreare le protezioni della pista per un atleta digitale) e quindi cadete per terra se scontrate un albero o le rocce che delimitano il percorso.
La giocabilità non è al massimo, ma discreta e vi permette di arrivare al traguardo subito dopo il quale vi viene chiesto se volete andare al prossimo evento o ripeterlo.

Bale Jumping è una corsa di velocità su ghiaccio con una visuale in terza persona e tutto in 3D poligonale solido compresi gli atleti. Grafica bellissima, veloce, fluida e davvero spettacolare da guardare e da giocare.
Dovete fare dei movimenti destra e sinistra a ritmo per prendere velocità e fare dei salti per superare degli ostacoli sul percorso.

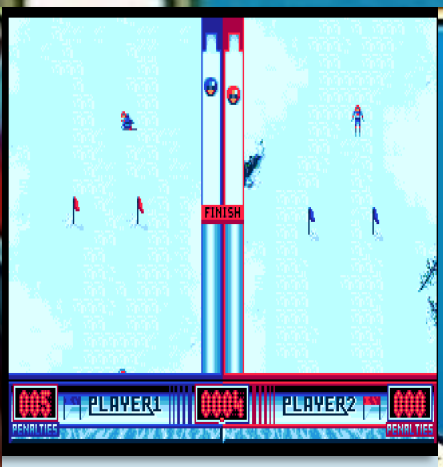
Bobsleigh è la corsa sul Bob a due e quindi un veicolo pesante che corre a velocità elevatissima su un percorso di ghiaccio in cui dovete vincere la forza centrifuga che cerca di farvi volare fuori del percorso.
Il vostro scopo è quello di controllare il veicolo in curva e se non ce la fate vi rovesciate e perdete la gara.

Giant Slalom fa parte delle discipline dello Sci Alpino e come per la Discesa Libera dovete scegliere, in questo caso, solo due percorsi: la pista verde e quella rossa.
La visuale è identica a quella vista per la Discesa Libera però per chi segue questo sport noterà subito

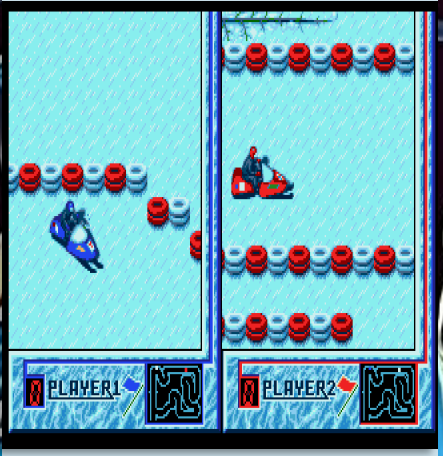
che le bandierine sul percorso che rappresentano le porte sono posizionate come nello Slalom, quindi alternate in cui dovete fare lo zig zag tra una e l'altra. Nello Slalom Gigante le bandiere sono messe in parallelo e voi dovete passarci in mezzo.
La giocabilità e la difficoltà sono le stesse perché hanno riciclato il percorso cambiando la posizione delle bandierine.
La distanza tra una bandierina e l'altra può giustificare la specialità perché nello Slalom queste sono vicinissime. L'unica cosa che si può accettare è questa.
Luge è lo slittino o il Bob singolo in cui vi sdraiate su questo veicolo in una percorso ghiacciato. Grafica in prima persona in 3D poligonale riciclata da *Bobsleigh* in cui avete un percorso più largo e più gestibile perché la velocità è di meno del Bob a due. Giocabilità migliore dell'altro mini gioco.



Speed Skating ricicla *Bale Jumping* perché è la stessa corsa di pattinaggio sul ghiaccio, con la stessa visuale in 3D poligonale, in cui c'è una sola differenza: non ci sono ostacoli sul percorso. Evento noioso perché è uguale identico all'altro.
Ski Challenge sembra uno Slalom Gigante perché le bandierine sono messe esattamente come dovrebbero essere e grafica, visuale e animazione finale sono esattamente le stesse di *Downhill Skiing* e *Giant Slalom*.



Skidoo è una cosa nuova vista in una Olimpiade perché una gara in motoslitta su un percorso delimitato da delle gomme di automobili e dovete arrivare al traguardo nel minor tempo possibile. La guida è ostacolata dalla neve e dal fatto che non vedete la pista, ma solo una parte di questa e le curve appaiono quasi improvvisamente e quindi difficile in generale.



Non ci sono medaglie, ma solo un punteggio e chi vince avrà il suo nome su un giornale digitalizzato anche questo

Alcune specialità, soprattutto quello in 3D con grafica poligonale sono belle e giocabili. Le altre con la visuale dall'alto purtroppo lo sono molto meno perché basta prendere velocità e il joystick o joypad sembra perdere un po' di sensibilità e basta una frazione di secondo per rovinare una buona discesa.
Troppi eventi riciclati sia nella grafica, suono e animazioni.
Anche i videoclip digitalizzati vengono anche qui riciclati e alla fine poi non servono proprio a niente.

Otto eventi, ma quattro sono riciclati sia nella grafica sia nella visuale sia nella giocabilità. In realtà sono solo quattro eventi.
Bellissima la grafica dei fondali che sembrano fotografie e qui l'Amiga si vede chiaramente. Ottimi gli effetti sonori della neve sotto gli sci, il rumore tipico del ghiaccio e dello slittamento.
Giocabilità generale va da buona a scarsa.

1992, FLAIR	
GRAFICA	9
SONORO	8
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	7
GLOBALE	7,5

Tynesoft
WINTER OLYMPIAD

Sul 16-Bit di Atari eccovi un'altra bella Olimpiade Invernale del 1988 e che è decisamente ispirata a *Winter Games* di Epyx che rimane tutt'ora uno dei più bei giochi Olimpici mai concepiti. Malgrado la tecnologia, la scelta delle visuale, della grafica poligonale e degli eventi da proporre non si riesce a spodestarlo, secondo me, dal podio.

In questa edizione ci sono solo cinque eventi: Discesa Libera, Biathlon, Slalom, Salto con Sci e Bob.

Dopo aver scelto il vostro nome, la vostra nazionalità e dopo la breve cerimonia di apertura siete pronti a cercare di vincere almeno una medaglia d'oro.

Ogni evento viene preceduto da una animazione molto ben realizzata che forse è molto meglio di vedere clip digitalizzati alla fine tutti uguali.

Il primo evento è la Discesa Libera che, tuttavia, è un po' diversa da quella classica perché dovete arrivare al traguardo con un fuori pista, ossia un percorso in mezzo agli alberi che vanno evitati e quando c'è un ostacolo, dovete saltarlo.

La visuale è in terza persona con una grafica da cartone animato in cui vedete ogni dettaglio dell'atleta, le sue animazione davvero credibili, il rumore della neve sotto gli sci e gli spruzzi di neve quanto curvate. La sciata assomiglia molto a quella della serie *Super Ski.*

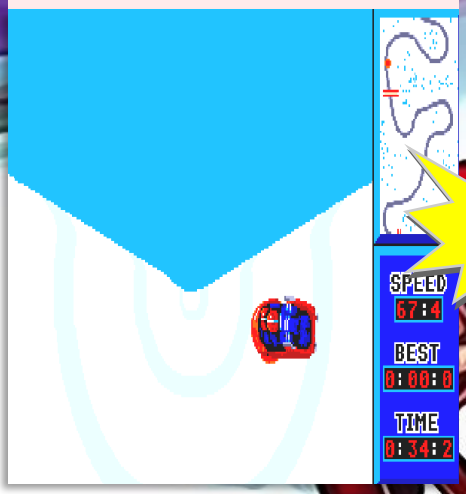
Il secondo evento è il Salto con gli Sci in cui la discesa sul trampolino è automatica e rappresenta l'animazione inziale. Il vostro unico obiettivo è atterrare in piedi e non cadere per terra. Avrete comunque un punteggio anche se cadete perché viene considerata la distanza percorsa. Se rimanete in piedi avrete un punteggio maggiore.

Il terzo evento è il Biathlon in cui dovete sciare su un percorso collinare e quindi con brevi salite e discese fino ad arrivare al poligono di tiro e usare il fucile da cecchino che avete sulle spalle e che nella realtà e da regolamento ha un certo peso che condiziona la sciata.

Purtroppo mi ha caricato male questo evento e l'atleta e il puntatore per il tiro erano invisibili e quindi eccovi solo due foto di quello che mi è capitato.

Il quarto evento è uno di quelli che nello Sci Alpino è uno di quelli imperdibili perché comprende tecnica, potenza nelle ginocchia e nei reni. Nella realtà si svolge in due manche e per partecipare alla seconda dovete qualificarvi nella prima.
Le bandierine (i paletti oggi) sono posizionati in modo che dovete fare lo zig zag tra uno e l'altro cercando di non sbagliare altrimenti nella realtà siete squalificati e non partecipate alla seconda manche.
Dato che è un videogioco e dato che è un Olimpiade avete sempre e comunque due o tre prove e quindi non c'era ancora quel concetto di riprendere esattamente le regole reali.
La visuale è isometrica e le bandiere sono messe come vi aspettereste da queste evento e la sciata è buona e c'è quella bella sensazione di fare zig zag tra i paletti cercando di sbagliarne il meno possibile.
Al traguardo verrà aggiunto al tempo che avete fatto quello delle bandiere saltate. Una cosa che viene anche nei giochi moderni di sci. Una cosa che, secondo, me potrebbe anche essere applicata alla realtà.

L'ultimo evento è il Bob a due pilotando quel pesante veicolo che corre velocemente in una pista completamente ghiacciata cercando di compensare la forza che vi farebbe volare come un aereo nelle curve.
Nella realtà se accadesse che decolliate in una curva le conseguenze sarebbero disastrose. Il rovesciamento, lo stesso, può causare danni. E' raro vedere incidenti perché le piste sono costruite in un certo modo però degli incidenti sono accaduti realmente.
La visuale è in terza persona e graficamente un po' povero di dettagli, tuttavia, avete una chiara idea del percorso e una migliore giocabilità.
Anche per questo evento avete tre prove per migliorare il vostro tempo.



Alla fine della partita, giocando da solo, ho collezionato 3 medaglie d'oro.
Anche da soli dovete comunque fare dei punti nelle varie discipline e se non li fate non avrete la medaglia a differenza di altri giochi che avete letto in questo numero di Gennaio 2024.
Ecco il gioco che forse mette Winter Games di fronte al suo naturale successore e forse anche migliore sotto certi aspetti.
Un Atari ST ben sfruttato nella grafica davvero spettacolare che potete ammirare in ogni evento (a parte quella del Bob a due) e una cura nell'estetica, nei dettagli e anche la musica che vi accompagna tra un evento e l'altro.

Anche da soli è divertente perché non è detto che vinciate una medaglia come avete letto con altre Olimpiadi. Se riuscite a portare a termine l'evento, con qualunque risultato perché siete da soli, avrete la medaglia d'oro. Se non ce la fate non prendete nulla.
Soddisfatto da questa versione Atari ST.

1988, TYNESOFT

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	9
GLOBALE	9,5

La serie Super Ski è un altro tipo di competizione invernale forse più vicina allo Sci Alpino con i suoi tipici eventi e termina la sua serie su PC con questa terza edizione che si svolge sulle Alpi Francesi in sei eventi: Super-G, Discesa Libera, Slalom, Slalom Gigante, Slalom con lo Snowboard e il solito Salto con gli Sci.
Le discipline con gli sci e lo snowboard hanno tutte la stessa visuale in terza persona, stesso fondale. Quello che cambia è la disposizione e la forma delle bandierine che sono molto più realistiche di quanto lo sono per gli altri giochi che avete letto e si avvicina molto alla realtà.

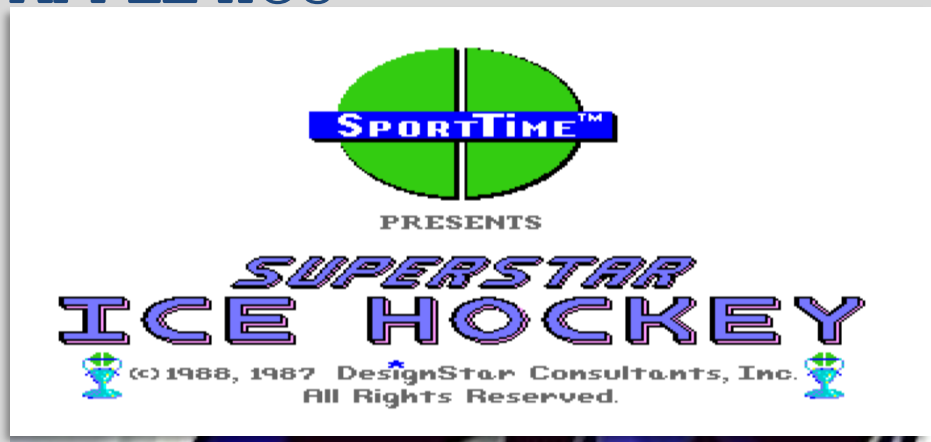
Un po' più complessa l'interfaccia che vi permette di scegliere il numero dei giocatori (da 1 a 4), se fare gare singole, fare pratica, partecipare ad una coppa o una olimpiade e da questo punto di vista avete varie scelte interessanti.

In più potete scegliere la difficoltà generale modificando la pendenza dei tracciati.
Un'altra cosa che è stata introdotta in questa terza edizione è la scelta degli sci o delle snowboard prima di ogni gara e quello cambia è la loro lunghezza e il tipo. Nella realtà lo sci sapete che ci sono due manche e in molti giochi olimpici su computer questa cosa è stata eliminata mettendo le tre classiche prove. Ora avete la possibilità di scegliere se fare una sola prova oppure come nella realtà le due manche (in realtà sono prove, non c'è nessuna qualificazione).
Con la partica e nelle gare singole potete scegliere il tipo di pista tra verde, blu, rossa e nera, ma nelle competizioni dovete accettare la difficoltà proposta.

Tecnicamente eccellente da ogni punto di vista con una grafica che non sembra poligonale però è texturizzata con la neve realistica negli spruzzi sotto gli sci, gli sciatori stessi sembrano digitalizzati o dannatamente realistici, immagini di sottofondo fotografiche e in generale una qualità notevole. Anche il rumore della neve è stata riprodotto molto fedelmente.
Il prezzo da pagare è che richiede un hardware potente e quindi anche se avete un buon 386 lasciatelo perdere.

La grafica per tutte le discipline a parte il Salto con gli Sci è la stessa e cambia solo il colore delle tuta se usate gli sci classici o lo Snowboard.
La sciata dipende dal processore, ma è comunque un po' caotica per la visuale e questi tracciati che sono in mezzo agli alberi e quindi nel tentativo di passare in mezzo alle porte prendete una nasata contro un albero.
E' un edizione, comunque, interessante da provare.

1994, MICROIDS	
GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	9
GLOBALE	8,5



Niente più olimpiadi o competizioni invernali ora, ma un bel gioco sportivo, sempre sul ghiaccio, per qualcosa di diverso da leggere. L'Hockey in generale sia su ghiaccio che quello sui pattini non lo conosco come sport, ma più o meno è un po' come il calcio in cui dovete fare gol con un piattello che viene lanciato con delle mazze. Dovete dribblare gli avversari, superarli e fare gol usando solo queste mazze e sicuramente non è facile.

Il gioco riprende il Campionato NHL in cui controllate una delle 20 squadre (l'Ohio) oppure potete sostituirla con una di vostra fantasia. Potete cambiare i colori della squadra e avete una piccola parte manageriale per comprare e vendere giocatori. In più potete anche resettare il campionato e decidere come accedere ai playoff o alle varie competizioni in base alla classifica (come nel calcio per accedere alla Champions League, all'Europa League e alla Conference League).

A differenza di altri giochi sportivi non ci sono licenze e quindi non ci sono nemmeno i grandi campioni di questo sport. Anche questa cosa inizialmente e quell'epoca non era così sentita da tutti perché c'era voglia di giocare e inventarsi il proprio campione e nell'immaginazione affrontare le stelle di questo sport.

Il campionato è un po' strutturato come una mini Coppa del Mondo di calcio con 4 gruppi con 5 squadre ognuno. Le prime due migliori fanno i playoff per la vittoria finale.

Non controllate tutta la squadra, ma solo un giocatore e quando non siete in possesso del piattello dovete aspettare che i vostri compagni gestiti dalla CPU ve la passano e sicuramente un approccio interessante e forse innovativo.

La partita è lunga perché ha 3 tempi da 5 minuti ciascuno, c'è il fuorigioco, non potete rimanere con il piattello agganciato alla vostra mazza per troppo tempo altrimenti vi verrà fischiato un fallo perché state ritardando il gioco e non c'è il fallo laterale. Tutto il campo è valido anche quello dietro il portiere.

La giocabilità è buona perché vi affidate totalmente ai vostri compagni e attendete che vi passino la palla per andare in porta. Bisogna fare pratica perché potete anche fare un lancio da porta a porta e può succedere che facciate gol se il portiere è mal posizionato.

L'unico punto debole è che il campo è statico e quindi vedete la vostra area, il centro campo e area avversaria. Il vostro giocatore si muove anche quando sullo schermo non lo vedete e queste tre aree statiche complicano un po' le cose perché rischiate di trovarvi spesso in fuorigioco.

Graficamente curato malgrado i giocatori siano piccoli e ben animati. Buon sonoro che riproduce i rumore sul campo e il pubblico.
Tre tempi da 5 minuti sono tanti per il fatto che partecipato all'azione solo se vi arriva la palla e in base all'abilità dei vostri compagni.

1988, MINDSCAPE	
GRAFICA	9
SONORO	8
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	7
GLOBALE	8

GIOCHI

RECENTI

Zeta Wing II

Il seguito di uno dei più apprezzati recenti giochi per il Commodore 64 riporta in auge il genere degli sparatutto a scorrimento verticale con sette livelli tutti diversi e con il proprio stile grafico, tanta grafica in parallasse e sette boss per ciascuno dei livelli. Una cosa che apprezzo in questi giochi per C64 è il fatto di avere musica ed effetti sonori contemporaneamente.

Distruggendo alcune ondate di nemici riceverete il simbolo di una stella che dovete recuperare perché nove di queste vi daranno potenziamenti alle armi.

Grafica molto ben curata, tanti colori sullo schermo, tuttavia, ho notato che in presenza del terreno e varie costruzioni alle volte i colpi dei nemici, ma anche le astronavi si confondono un po' e quando si fa di tutto per evitare un nemico vi scontrate con lui perché può sembrare un'altra cosa.
La difficoltà è ben calibrata qualunque livello scegliate e rende la giocabilità davvero strepitosa e partita dopo partita diventa sempre migliore. Peccato che i livelli siano un po' troppo lunghi e dopo un po' c'è la frenesia di arrivare a vedere come sono i boss di fine livello, quindi cominciate a giocare allo sbaraglio.

Gold

2023, WITCHSOFT	
GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

AMIGA

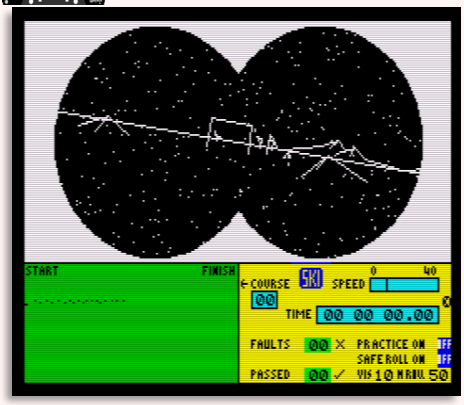
Space Cavern Blaster

E' un Collect'em Up in linea generale perché il vostro scopo è quello di raccogliere tutte le monete che sono sparse per il livello evitando tutte le trappole.
Le caverne dove ci sono questi tesori sono insidiose perché ci sono buche pieno di frecce appuntite e livello dopo livello troverete anche dei nemici che vi impediranno di raccogliere le monete e per questo avete una pistola laser oltre che a distruggere delle barriere che vi impediscono di proseguire.
E' uscito a Dicembre 2023, ma al momento di scrivere questa recensione è ancora come "prototipo" e non so se ci saranno sviluppi ulteriori.
Grafica minuta eppure di buon livello qualitativo e cosa più importante una giocabilità coinvolgente perché c'è la voglia di vedere il livello successivo viste già le trappole mortali che avrete fin da subito. Scoprirete che mano a mano che proseguite ci sono interruttori per le porte, piattaforme mobili perché pur bravi a saltare non potete raggiungere quelle più alte e lontane.

Ottima giocabilità con musica giusta per dare ritmo a questo tipo di azione.

2023, 'DOTMOS'	
GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

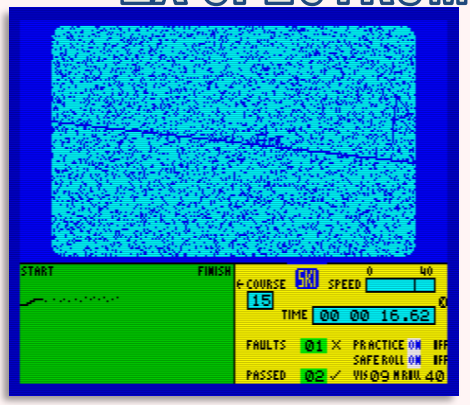
RECENSION BREVI



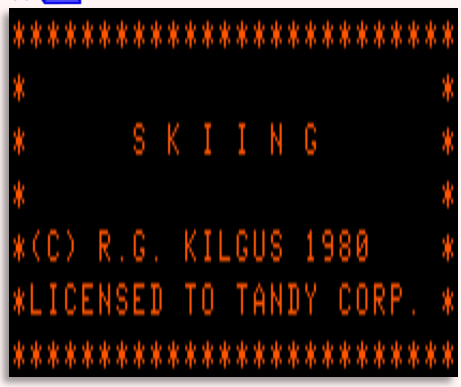
SKI STAR 2000

Una gara singola di Sci Alpino con una grafica 3D in una giornata nevosa cercando di arrivare al traguardo facendo il minor tempo possibile e subendo meno penalità che vi vengono aggiunte ogni volta che saltate una porta.
Il gioco ha una quantità di opzioni che può spaventare perché potete modificare ogni cosa del tracciato che potete fare manualmente oppure usare una delle 32 modalità automatiche che impostano ciascuna alcune modifiche non solo del tipo di sciata, ma anche della vostra attrezzatura.

Sullo schermo ci sono dei cambiamenti però sempre in prima persona in cui vedete un paesaggio sotto una bufera di neve che diventa sempre più forte in cui cambiano dei parametri per la sciata, ma lo scopo è lo stesso.
La visuale confonde un po' e per questo avete una mappa a sinistra che vi indica che dovete seguire quella linea retta che indica la direzione che dovete mantenere.
Devo dire davvero intrigante questo gioco per le tantissime opzioni per modificare i parametri e poi una sciata che sembra quasi realtà virtuale dove manca solo il casco e gli occhialini.



1985, RICHARD SHEPHERD	
GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9



SKIING

Un altro bellissimo gioco dello Sci Alpino con una visuale in prima persona e paesaggio in 3D che rende davvero bene in questa versione perché vi permette di vedere quasi tutto il tracciato oppure semi nascosto da un dosso.
Due tipi di controllo: semplice e complesso. Con il primo dovete solo fare destra e sinistra per centrare le porte e tenere la levetta in su per accelerare. Con il secondo premendo il pulsante di fuoco simulate l'uso dei bastoni per accelerare.

La grafica scorre molto fluidamente e la sensazione di sciare in prima persona è davvero notevole. La difficoltà è ben calibrata e non avrete troppe difficoltà a centrare le porte anche a forte velocità.
Peccato che mi ha caricato male la grafica con il MESS e quindi sembra che gareggiate di notte.
Non c'è tanto sonoro però c'è un po' di parlato digitalizzato che lo rende ancora più coinvolgente.

1981, TANDY	
GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

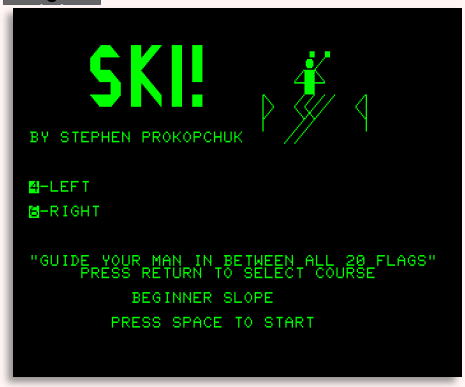
SKIING

Anche su uno dei più vintage Computer della storia ci sono un po' tutti i genere e non poteva mancare una gara di Sci con le stesse regole viste fino adesso.
Dovete attraversare una serie di porte per raggiungere il traguardo cercando di non saltarne troppe per evitare di subire delle penalità in termini di tempo.

Grafica con visuale dall'alto estremamente stilizzata e monocromatica quindi nero per sciatore, bandiere e alberi e la neve è verde. C'è anche un'altra modalità che cambia i colori in bianco e verde, ma è molto più caotica perché il verde chiaro e bianco accecante danno noia agli occhi.
La sciata è solo destra e sinistra con anche degli ostacoli che sono della lastre ghiacciate tra le porte che possono anche farvi sbagliare direzione.

Per questo gioco consiglio un vero Atom perché in emulazione ci sono problemi al controller oppure al modo di caricamento della cassetta.

198?	
GRAFICA	7
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	6
GLOBALE	6+



SKI!

Sci Alpino anche sul Commodore PET in cui semplicemente dovete guidare il vostro atleta lungo il tracciato centrando tutte le porte per arrivare al traguardo dove poi avrete un punteggio per quello che avete combinato.
Una grafica tipicamente PET, questa volta non in grafica ASCII e quindi già più dettagliata e curata.
Una volta iniziata la gara non potete più rimanere in posizione dritta ma dovete sempre fare zig e zag tra le porte e centrarle bene perché se scontrate una delle 20 bandiere che dovete attraversare o ne saltate una avete perso la gara. Questo gioco applica l'attuale regolamento.

Buona la giocabilità e anche per un PET che mostra una buona grafica e anche un po' di sonoro.
Quando vincete o perdete la gara, la pista viene rigenerata casualmente e quindi ogni volta avete un percorso diverso che dovrebbe farvi venire voglia di riprovare.

1980, STEPHEN PROKOPCHUK	
GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	8-

Recensione dei lettori

Questa è una sezione della fanzine dedicata ai lettori che vogliono scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se è già stato trattato da me in passato.

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage.it

- *Galencia* (numero 83)
- *Who Dares Wins* (numero 83)
- *LuftrauserZ* (numero 83)
- *Sam's Journey* (numero 87)
- *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- *Terrapins* (numero 88)
- *Worthy* (numero 89)
- *Sydney Hunter* (numero 89)
- *Rocky Menphis* (numero 90)
- *Bosconian* (numero 91)

Albe75 del forum Amigapage.it

- *Bionic Commando* (numero 85)
- *OutRun* (numero 86)
- *The Last Ninja* (numero 90)

SimonPPC del forum Retro-Gamers.it

- *Ghostbusters II* (numero 120)

Darkmanor del forum Amiganews.it

- *Golden Axe II* (numero 121)
- *Alien Soldier* (issue 128)

RETRO TRAILER V2

retro-gamers

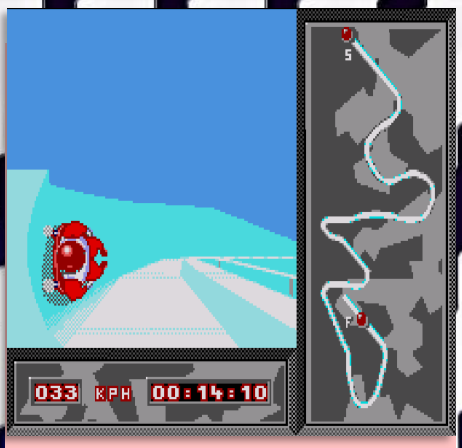
www.retro-gamers.it

Console Forever

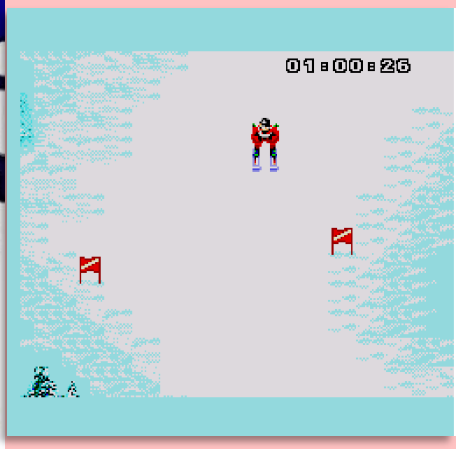
THE XVII OLYMPIC WINTER GAMES LILLEHAMMER 1994

In occasione delle Olimpiadi di Lillehammer del 1994 esce una versione per la Console che riprende quegli stessi eventi per potervi immedesimare in quegli atleti e magari facendo vincere un vostro campione personale o la vostra nazionale che nella realtà ha vinto poche medaglie.
Ci sono solo cinque eventi ciascuno dei quali comprende varie discipline: Biathlon, Sci Alpino (Discesa Libera, Super-G, Slalom, Slalom Gigante e Mogul), Salto con gli Sci, Bob a due, Slittino singolo e pattinaggio di velocità.
Anche se giocate da soli alla fine di ogni disciplina c'è il conteggio dei tempi e il computer che fa giocare tutti gli avversari realizza dei tempi e vi mostra il medagliere. Dovete impegnarvi per battere i vostri avversari e quindi anche se giocate da soli, c'è un ottimo livello di sfida.

Con una bellissima grafica in 3D poligonale solida e molto veloce iniziate l'Olimpiade con lo slittino singolo in cui dovete mantenere costante la velocità non sbattendo contro le pareti del tracciato che vi rallentano.

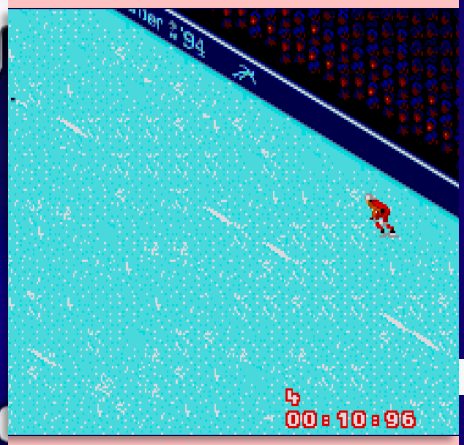


La Discesa Libera e tutte le altre discipline dello sci alpino hanno una grafica isometrica molto ben curata in ogni aspetto in cui dovete centrare le bandierine, ma potete anche evitarle pagando alla fine una elevata penalità. La sciata è difficile perché dovete con il pulsante del joypad simulare i bastoni che vi danno velocità ad ogni pressione. Se non lo fate vi fermate.



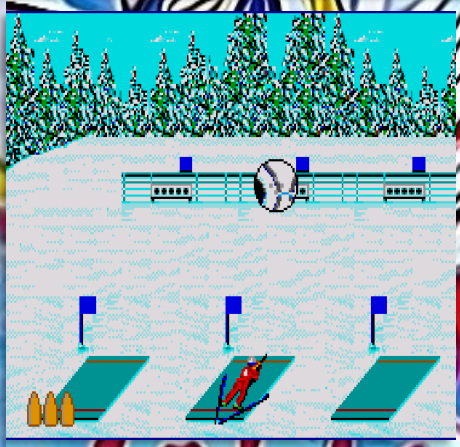
Mogul è lo stile libero nello sci in cui dovete percorrere un tracciato pieno di dossi rotondi uno attaccato all'altro e dovete sciare tra e uno e l'altro alla massima velocità senza cadere. In più potete anche sfruttare questi dossi per fare dei salti acrobatici che aumentano il punteggio finale.

Speed Skating è una corsa di velocità a quattro corridori. Qui non ho ben capito come prendere velocità e rimanete sempre ultimi. Sia usando i pulsanti, sia muovendo la croce direzionale non accelerate mai. Gli avversari addirittura vi doppiano per quanto andate lenti.



Il Bob a due è identico allo slittino come grafica 3D poligonale. Quello che cambia è la scena iniziale a scorrimento laterale in cui dovete, a piedi, spingere il veicolo alla massima accelerazione e poi sfruttare la pista ghiacciata per andare ancora più veloci. Dovete evitare di colpire le pareti per evitare di perdere velocità.
In Ski Jumping dovete scendere dal trampolino cercando di rimanere centrali il più possibile e avete anche qui una barra che vi serve per mantenere l'allineamento.
Durante il volo dovete avere una posizione per tagliare l'aria e un'altra per atterrare evitando di cadere rovinosamente per terra.

Il Biathlon è una bella specialità perché è un misto tra lo sci di fondo e il tiro con il fucile da cecchino contro dei bersagli.
Anche in questo caso non si capisce come sciare perché per muovervi dovete tenere il pulsante di fuoco fino a farvi venire i crampi e poi andate lentamente fino al primo punto per sparare. Muovendo la croce direzionale non prendete velocità.
E' una disciplina lunga e questa cosa è frustrante.



Alla fine dell'Olimpiade avete il medagliere che vi mostra i risultati ottenuti. Anche se non vincete è comunque una sfida perché cercherete in altre occasioni di riprovare a battere l'odiato computer che bara in ogni occasione perché pur facendo dei tempi "battibili" dovrete sudare per batterlo.

Un Master system sfruttato bene per quanto riguarda la grafica generale molto curata, dettagliata e con animazioni credibili. Credo che sia uno dei migliori giochi a sfruttarlo così bene e in certe discipline mi sembrava che non fosse nemmeno una Console a 8-Bit soprattutto in quelle discipline in 3D in cui tutto scorre molto fluidamente.
E' un gioco molto arcade e lo dimostra che nelle discipline avete la musica di accompagnamento, il rumore della neve sotto gli sci e alche l'entusiasmo del pubblico quando fate un buon punteggio.
Alcuni eventi purtroppo soffrono di una pessima giocabilità perché sembrano disassociati dal controller. Potete fare ogni cosa, ma non vedrete sullo schermo i risultati. Biathlon andate lenti come una lumaca. Sono arrivati alla prima area di tiro al bersaglio dopo 25 minuti. Il pattinaggio di velocità stessa cosa. Il joypad mantiene la velocità, ma non accelerate e quindi arrivate sempre ultimi senza capire come fare.
La cosa ideale è crearsi una olimpiade personalizzata scartando Biathlon e pattinaggio di velocità.

Un Master System molto ben sfruttato nella grafica e nelle animazioni e forse questo tipo di giochi mostrano il suo reale potenziale che in altri titoli non vedrete tanto facilmente. Peccato che due discipline siano ingestibili.
Raccomandato ai patiti degli sport invernali.

Gold

1994, SEGA	
GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	10
GLOBALE	9

Olimpiade invernale anche per la Console Sega a 16-Bit che si contraddistingue da tutte le altre per una grafica completamente 3D poligonale per tutte le discipline che questa volta sono quelle più conosciute: Discesa Libera, Slalom Gigante, Bob a due, Salto gli Sci, Sci di Fondo e Pattinaggio di velocità.
Cerimonia di apertura in grande stile come quelle che vedete in televisione e di certo anche emozionante.

Le varie discipline non sono in sequenza e potete iniziare da quelle che volete.
Il motore 3D funziona molto bene per darvi una buona velocità generale e anche per deliziarvi gli occhi con un paesaggio realistico con il colore delle neve e del ghiaccio grazie alle ombreggiature dei poligoni.
Realismo dei tracciati incredibile perché passate sotto i piloni delle seggiovie in cui vedete i loro seggiolini in 3D che scorrono lungo i

cavi in modo realistico. Anche gli atleti sono di grosse dimensioni e animati magnificamente.
Generalmente la giocabilità è buona perché con la croce direzionale fate i movimenti e il pulsante del joypad serve solo per prendere velocità.
Un'altra cosa molto utile è che ogni disciplina ha la sua mappa sullo schermo molto utile per vedere dove siete in quel momento e quanto manca alla fine. Sci di Fondo e Biahtlon sono specialità lunghe e faticose anche per le vostre mani a rischio crampi.
La Discesa Libera che è sempre presente in ogni gioco è forse quella più amata per la velocità e libertà perché la bandierine sono molto larghe e avete possibilità di arrivare al traguardo.
In questo caso l'area di gioco è più grande di quella che vedete sullo schermo e alcune discipline possono creare dei problemi. E' vero che il motore 3D è buono però, di tanto in tanto ne risente anche la giocabilità.

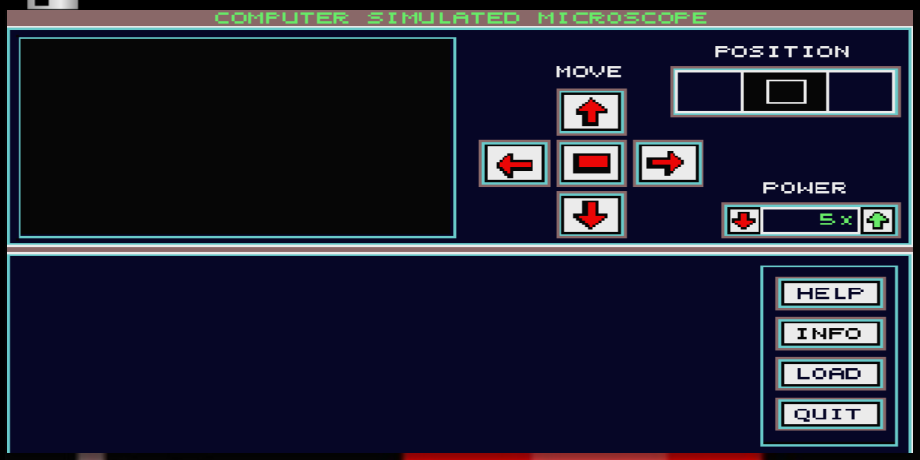
Il 3D poligonale in giochi sportivi multi evento è raro vederlo dalla prima disciplina all'ultima, ma se funziona bene è coinvolgente.
Questa volta è stato fatto un lavoro che sfrutta il controller della Console e anche senza averlo mai provato riuscirete subito a capire come usarlo e divertirvi sfidando i punteggi gestiti dal computer.

Sorpreso da come viene ben gestita tutta questa grafica 3D poligonale dalla Console e malgrado di tanto in tanto ci sono dei rallentamenti è magnifico. Alcune gare le perderete perché vi distrarrete ad ammirare la grafica e il suo incredibile realismo.

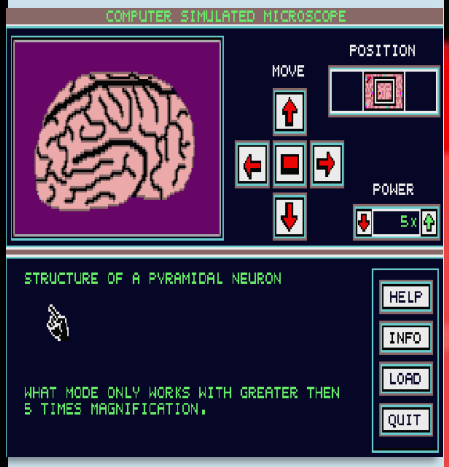
Gold

1992, ACCOLADE	
GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	10
GLOBALE	9,5

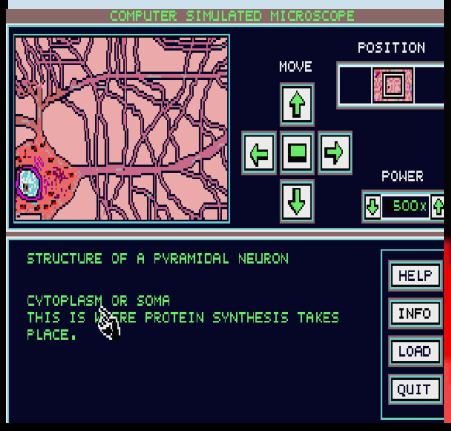
SCIENZA



Un educativo non commerciale che ovviamente non è molto ampio come contenuti però è interessante perché simula il funzionamento di un microscopio computerizzato che vi permette di vedere fino a 8000 ingrandimento la composizione di una sostanza/molecola prevista dal programma.
Essendo una simulazione le immagini e gli ingrandimenti sono



già stati preparati e disegnati in base ad una vera analisi e voi vi divertite ad esplorare una molecola in dettaglio non solo visivamente, ma anche con una parte descrittiva non dettagliata, ma abbastanza sufficiente.
Tutti noi abbiamo sempre amato il microscopio e scoprire come sono i dettagli di queste sostanze, ma in libera vendita c'erano solo gli strumenti ottici e quindi con



pochissimi ingrandimenti e utili solo per vedere qualche dettaglio superficiale ingrandito di una foglia e non certo a livello molecolare.

Grazie a questo semplice programma vi divertirete a togliervi delle curiosità. Peccato che le cose con cui potrete interagire sono solo due e gli ingrandimenti oltre 2000x non servono a

niente perché non mostrano niente altri dettagli.
Ho notato che è molto lento a fare gli ingrandimenti da 2000x in poi, mentre invece è velocissimo quando riducete l'ingrandimento. La lentezza è così elevata che meglio non andare oltre 2000x perché comunque avete già tutte le informazioni disponibili.

Un educativo divertente per ingrandire certe sostanze, vedere il contenuto di una cellula nervosa, la composizione del sangue e simulare appunto un microscopio elettronico. Non c'è molto da dire sull'aspetto grafico perché sono disegni già preparati, ma costruiti per apparire come se li ingrandiste in tempo reale.

Un educativo diverso dal solito in cui non è un extra per migliorare le conoscenze o i voti a scuola, ma semplicemente per simulare un microscopio elettronico che nella vita reale la maggior parte di noi non avrà mai la possibilità di usare in casa.

????	
GRAFICA	9
EDUCATIVO	6
INTERAZIONE	6
GLOBALE	7

Multimedia
Grafica
Ufficio
Hardware

E' un programma demo multimediale per Macintosh creato per mostrare quello che si può fare con un CD-ROM e al suo interno ci sono vari slideshow demo che mostrano questo potenziale con dei programmi esistenti.
Non potete interagire in nessun modo se non guardare e ammirare quello che questa unità ottica è in grado di offrire rispetto a quello che non poteva essere fatto usando i Floppy Disk.
Tra le demo non giocabili incluse potete accedere ad una galleria

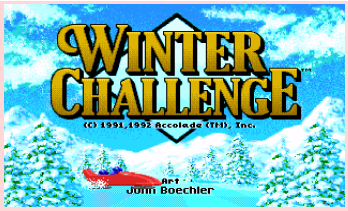
aumenta se mettete le immagini a tutto schermo.
La galleria video mostra Quicktime solo in finestra, ma di buone dimensioni di eccellente qualità grazie alla compressione usata, ottimo frame rate e audio dello stesso livello.

fotografica, una galleria di suoni e una galleria di video.
La Galleria Suoni non sono musiche, ma esattamente quello che è: rumori, parlato, slang, battute e queste genere di cose. Non aspettatevi di ascoltare brani musicali.
Per la galleria fotografica l'estetica riprende quella di una fotocamera ingombrante di tanti anni fa, ma che svolge bene il suo dovere di mostrarvi il contenuto di ottima qualità già in finestra, ma

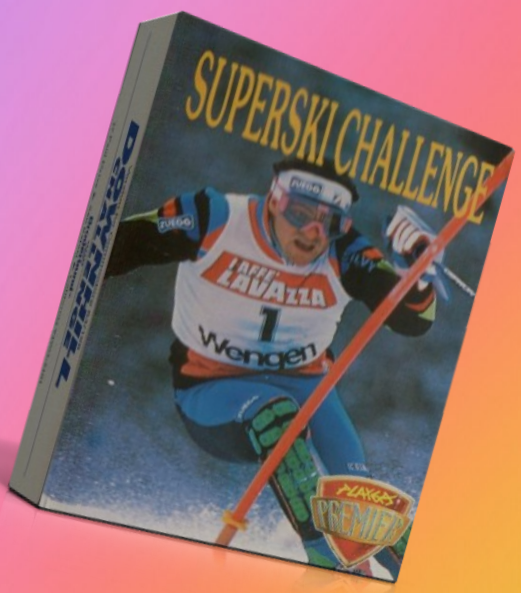
Uno Starter CD che vuole farvi ammirare il potenziale di un CD-ROM e quello che è possibile fare con lo spazio a disposizione e che sui dischetti non era possibile inserire nemmeno installando il tutto su hard-disk.

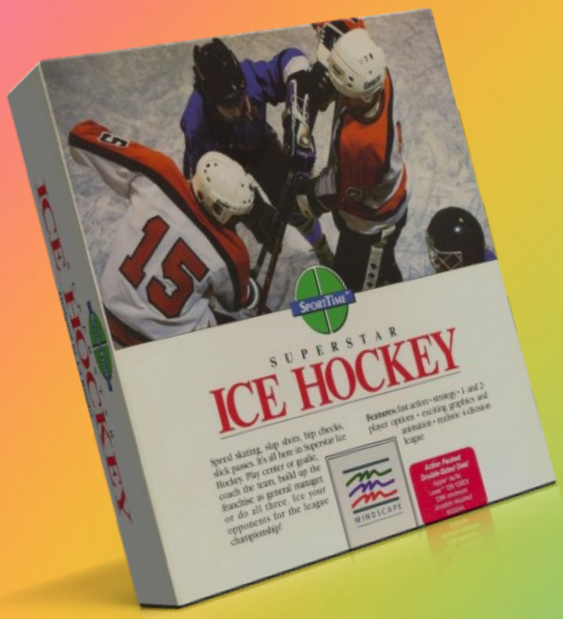
????	
GRAFICA	9
SONORO	9
MULTIMEDIA	9
INTERAZIONE	6
GLOBALE	8+

Top 3

Winter Olympiad '88	
Olympic Winter '94	
Winter Challenge	

Box Art: Copertine in 3D

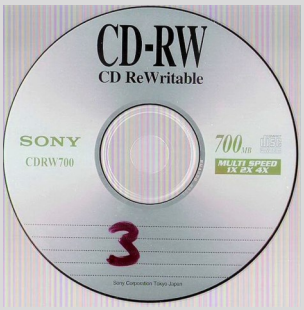
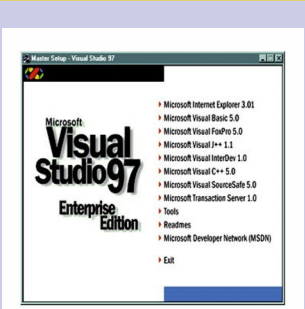




CURIOSITA'

GIOCO	LICENZA	CURIOSITA'
DOWNHILL CHALLENGE	COMMERCIALE	Il nome Inglese del gioco aveva la licenza di un Saltatore di Sci, Eddie Edwards, che arrivava sempre ultimo, tuttavia, aveva un carisma che lo rese una celebrità.
WINTER EVENTS	COMMERCIALE	La cerimonia di apertura sul Commodore 16 era quella della serie TV *'Dallas'*. La musica della disciplina di velocità su ghiaccio era una canzone di *Happy Children*.
WINTER SUPERSPORTS 92	COMMERCIALE	La rivista Power Play nel 1992 lo giudicò come il peggior dell'anno.
SUPERSTAR ICE HOCKEY	COMMERCIALE	Nel 1987 fu giudicato come il miglior gioco sportivo dell'anno.

COSA SUCCEDEVA NEL 1997?

DATA	EVENTI
1997	Creato da David Jones e Mike Dailly, Grand Theft Auto è ambientato a Liberty City, una metropoli americana immaginaria progettata ispirandosi a New York City. Il gioco utilizzava una struttura in forma libera, consentendo ai giocatori di fare tutto ciò che volevano in città, ma anche premiando i giocatori con punti per creare caos come investire pedoni e completare missioni.
1997	Viene introdotto il Compact Disc riscrivibile (CD-RW). Questo disco ottico veniva utilizzato per l'archiviazione dei dati, per il backup e il trasferimento di file su vari dispositivi. Era meno robusto di alcuni supporti di memorizzazione contemporanei e poteva essere riscritto solo circa 1000 volte. 
1997	Creare un programma di scacchi di livello mondiale era stato l'obiettivo dei ricercatori sull'intelligenza artificiale sin dagli anni '50. Nel secondo incontro tra il campione del mondo Garry Kasparov e il supercomputer di scacchi Deep Blue dell'IBM, una macchina batte un campione del mondo in carica in una serie regolare a tempo. IBM ritirò Deep Blue dopo la partita e una parte del sistema è ora esposta al Computer History Museum.
1997	Microsoft introduce Visual Studio. All'interno di Visual Studio c'erano una serie di strumenti di programmazione, poiché l'intento di Microsoft era quello di creare un unico ambiente in cui gli sviluppatori potessero utilizzare diversi linguaggi di programmazione. L'idea della programmazione visiva è quella di consentire ai programmatori di sviluppare software utilizzando elementi visivi incorporati (come in un diagramma a blocchi) invece del testo. 

RECENSIONI #154

Downhill Challenge (1988, Commodore 64)
Slalom (1984, Vic-20)
The Games: Winter Edition (1988, Amstrad CPC)
Winter Events (1988, Atari 8-Bit)
Winter Supersports 92 (1992, Amiga)
Winter Olympiad 88 (1988, Atari ST)
Super Ski III (1994, DOS)
Superstar Ice Hockey (1988, Apple IIGS)
Zeta Wing II (2023, Commodore 64)
Space Cavern Blaster (2023, Amiga)
Ski Star 2000 (1985, ZX Spectrum)
Skiing (1981, TRS-80 CoCo)
Skiing (198?, Acorn Atom)
Ski! (1980, Commodore PET)
Winter Olympic: Lillehammer ‘94 (1994, Master System)
Winter Challenge (1992, Genesis)
Computer Simulated Microscope (Atari ST)
Multimedia Starter CD (Macintosh)

LE ALTRE VERSIONI

DOWNHILL CHALLENGE:
Amstrad CPC (1987, Loriciels)
Amiga, Atari ST (1988, Broderbund)
Thomson TO, Thomson MO (1988, Microids)
ZX Spectrum, DOS, Apple IIGS (1989, Broderbund)

THE GAMES: WINTER EDITION:
Atari ST, Commodore 64, ZX Spectrum, MSX (1988, U.S. Gold)
DOS (1988, Epyx)
Amiga, Apple II (1989, Epyx)
Windows (2020, Pixel Games)

WINTER EVENTS:
Commodore 16, Plus/4 (1986, Kingsoft)
MSX (1987, Anco)

WINTER SUPERSPORTS 92:
Atari ST, Commodore 64 (1992, Flair)
DOS (1996, Golden Zone)

WINTER OLYMPIAD 88:
DOS, Amiga, Commodore 64, Atari 8-Bit, ZX Spectrum, BBC Micro, Electron (1988, Tynesoft)

SUPERSTAR ICE HOCKEY:
Commodore 64, DOS (1987, Mindscape)
Atari ST (1988, Mindscape International)
Apple II, Amiga (1988, Mindscape)

SPACE CAVERN BLASTER:
Atari ST, Commodore 64, DOS, Mega Drive (2023, 'Dotmos')

WINTER OLYMPIC: LILLEHAMMER '94:
DOS (1993, U.S. Gold, Ltd)
SNES (1994, U.S. Gold, Inc)
Genesis, Game Gear (1994, SEGA)
Amiga (1994, U.S. Gold, Ltd)

THE GAMES: WINTER CHALLENGE:
DOS (1991, Accolade)
Genesis (1992, Accolade)
Browser (2021, Piko Interactive LLC)

Indice Ripescaggi

GIOCHI:

1 Across 2 Down (112)
10 Out of 10: Dinosaur (112)
17-Bit Disk Copier (145)
3D Dinowaur Adventure (112)
A-10 Tank killer 1.5 (129)
Advanced Military Systems (93)
After Burner (113)
Airlift (125)
Air Support (97)
Alien Breed Tower Assault (119)
Another World (134)
Apache Flight (135)
Archon (145)
B.A.T. (138)
Bad Dudes (102, 113)
Barbarian (102, 113)
Barbarian II GX4000 (137)
Batman the Movie (137)
Battle Chess (138)
Battle Valley (148)
Big Blue Disk (141)
Bill Eliott's Nascar Challenge (128)
Birds of Prey (132)
Car & Driver (131)
Combat Air Patrol (127)
Conan the Cimmerian (136)
Contra (136)
Course of Monkey Island (117)
Dante's Inferno (111)
Day of the Tentacle (118)
Darkseed (133)
Defenders of the Earth (127)
Dig (118)
Dragon Princess (138)
Draw Poker (138)
Dune (133)
Dune II (130)
Eliminator (142)
Elite (125, 142)
Emlyn Hughes International Soccer (143)
Enciclopedia Italiana Grolier per CDTV (91, 143)
Enciclopedia Italiana Grolier per CD32 (95, 142)
Encyclopedia of War (143)
Enduro Racer (143)
Escape from Singe's Castle (138)
Faara no Jikekkai (138)
Fatal Fury Contact (141)
F-15 Strike Eagle (124)
F-15 Strike Eagle II (127)
Fighter Bomber (130)
Final Fight (146, 147)
Flight Simulator (146)
Flight Simulator II (146)
Flight Path 737 (147)
Forge (115)
Formula One Grand Prix (90)
Frontier: Elite II (99, 144)
Frontier: First Encounters (146)
Full Throttle (118)
Golden Axe (136)
Golden Sword of Bhakhor (134)
Grolier Electronic Encyclopedia (90)
Guinness Disc of Records: Second Edition (92, 138)
Gunship (131)
Gunship 2000 (104, 133)
Heavy Metal (103)
Hind (135)
Hutchinson Encyclopedia (89, 138)
Ikari Warriors (145)
Impossible Mission (124)
Indiana Jones and the Fate of Atlantis - Graphics (117)
Indiana Jones and the Last Crusade - Graphics (115)
Jack the Ripper (130)
Kick Off (145)
King's Quest (120)
King's Quest II (121)
King's Quest III (123)
Labyrinth of Time (119)
Leisure Suit Larry 1 (108, 120)
Leisure Suit Larry 2 (109, 121)
Leisure Suit Larry 3 (92, 110)
Loom (115)
Lotus III (131)
Lupin III (137)
Luxsor (132)
Maniac Mansion (118)
Microcosm (119)
Midwinter (129)
Midwinter II (129)
Monkey Island II (116)
Myst (96, 114)
Myst: Real (114)
Myst Masterpiece (114)
Myst Amiga (114)
Nascar Racing (128)
NeoGeoCup '98 (141)
Nova 9 (91)
Obitus (94, 134)
Oscar (132)
Out Run (122)
Pac-Land (141)
PC Globe 4.0 (115)
PET Checkers (138)
Pinball Fantasies (132)
Power Tennis (142)

Indice Ripescaggi

Quake Amiga (54)
Quake Amiga visto da un Amighista (125)
Platinum Plus CD (145)
Rastan (138)
Race Drivin' (135)
Red Baron (128)
Rick Danverous (134)
Robocop (107, 141)
Robocop 3 (129)
Rubicon (138)
Secret of Monkey Island (93, 116)
Sensible Soccer (145)
Short Circuit (145)
Solo Flight (146)
Space Quest (120)
Space Quest II (121)
Space Quest III (123)
Space Harrier (105, 148)
Star Cruiser (122)
Star Crusader (148)
Starglider (148)
Street Fighter II (95)
Strider (149)
Super Soccer (137)
Test Drive (133)
Time Table History: Science and Innovation (113)
Tower FRA (147)
Tracon (147)
Trap Door (145)
UFO (124)
Vroom (126)
Warcraft II (113)
Wonderboy (143)
World Atlas (103, 114)
World of Flight (94, 147)
Wing Commander (98)
Whizz (135)
Yuchuu Senkan Yamato (106, 149)
Zak McKracken and the Alien Mindbenders (117)
Zeppelin (126)

HARDWARE:
3D Emotion Voodoo Rush (126)
3D NOW! (131)
80387: Derivati e Cloni (117)
AGP (128)
Amiga Flicker Fixer (124)
CDTV II (115)
Formato File Amiga parte 1 (123)
Glossario del 3D (129)
KNI Simd (132)
Matrox M3D (127)
Memorie di Massa parte 1 (118)
Memorie di Massa parte 2 (119)
Memorie di Massa parte 3 (120)
MMX (130)
NEC PC8801 (121)
Overcloccare un 486 (149)
Overcloccare un Pentium (150)
Processori e Coprocessori a confronto (116)
S3 Virge Vs. TNT2m64 (125)

TUTURIAL:
Emulare il Mac (100)
Emulare il DOS parte 1 (101)
Emulare il DOS parte 2 (102)
Emulare l'Entex Adventure Vision (122)
Emulare l'APF Imagination (122)

PROGRAMMI:
17-Bit Disk Copier (96, 145)
Deluxe Paint 2.30 Deluxe (120)
Magic Desk I Type & File (98, 144)
Platinum Plus Utility PowerPack (145)
Print Master Plus (58)

Simon the sorcerer

SIMON THE SORCERER

Un'avventura all'insegna dell'umorismo e della comicità.

Aiuta il simpatico Simon a salvare il mago Calypso dalle grinfie del perfido Sordid il quale, con l'aiuto della magia nera, vuole conquistare il mondo. Come premio per il tuo coraggio potrai realizzare il tuo più grande sogno: ***diventare un infallibile mago.***

INTERAMENTE IN ITALIANO

A. POLI

SIMON IL MAGO

GLI SCREENSHOTS SI RIFERISCONO ALLA VERSIONE INGLESE

QUALITÀ LEADER GARANTITA

AMIGA (1 Mega), AMIGA 1200
Richiede: mouse.
PC
IBM PC e 100% compatibili; MS-DOS 3.2 o superiore.
Schede grafiche: VGA/MCGA 256 colori.
Richiede disco rigido.
Raccomandato: mouse.
Supporta tutte le principali schede sonore.

CHIAMATA GRATUITA
NUMERO VERDE
167 - 821177

LEADER DISTRIBUZIONE

adventure soft

"LEADER distribuisce in esclusiva prodotti interamente in italiano, con l'assistenza e la qualità totale".

© 1993 Adventure Soft (UK) Limited, P.O. Box 786 Sutton Coldfield, West Midlands, B74 4HG, Tel. 021 352 0847.